

PRZEPISY ROZGRYWANIA FREESTYLE (STYL DOWOLNY) 2012

1. LICZBA ELIMINACJI

- a. nie więcej niż jedna pojedyncza eliminacja będzie przeprowadzana podczas zawodów,
- b. nie więcej niż jedna podwójna eliminacja będzie przeprowadzana podczas zawodów,
- c. eliminacja pojedyncza i podwójna może być zastąpiona dingle eliminacją lub systemem kołowym (karuzelą) dla kategorii open mężczyzn lub sesją pokazową (expression) dla pozostałych kategorii.

2. PODSTAWOWE ZASADY

Wszelkie Przepisy niniejszej części zastępują odpowiednie przepisy Przepisów Regatowych Kiteboardingu tam gdzie tego poniżej dotyczy.

- a. wszelkie naruszenia przepisów części 2 PRK spowoduje przyznanie kary lub dyskwalifikację z heatu według uznania Dyrektora Zawodów lub Sędziego Głównego,
- b. w przypadku, gdy poszkodowani zawodnicy nie są w tym samym heatcie a działania karze występ zawodnika ograniczając jego szanse na wygranie heatu, heat poszkodowanego zawodnika zostanie powtórzony,
- c. w okresie przejściowym, zawodnik wchodzący do obszaru zawodów w celach rywalizacji ma prawo drogi w stosunku do zawodnika powracającego do brzegu. Z tego powodu standardowe przepisy prawa drogi nie mają zastosowania,
- d. pomoc
 - i. zawodnicy, którzy w trakcie heatu spływają w dół wiatru poza obszar zawodów, mogą samodzielnie wracać do obszaru zawodów przemieszczając się pieszo pod wiatr. Jeśli zawodnik uzyska pomoc innego zawodnika podczas podchodzenia pod wiatr na plaży lub pomoc przy przeniesieniu deski, zawodnik rywalizujący w heatcie nie będzie uzyskiwał punktów od tego momentu,
 - ii. podczas rywalizacji, zawodnik może uzyskać pomoc przy odpalaniu swojego latawca wewnątrz obszaru zawodów jedynie od zawodnika rywalizującego w tym heatcie. Zawodnik może uzyskać pomoc przy odpalaniu swojego latawca, gdy leżący na wodzie latawiec znajduje się poza obszarem zawodów,
 - iii. zawodnicy, którzy w trakcie heatu uzyskują pomoc wewnątrz obszaru zawodów od łodzi ratunkowej, łodzi prasowej, skutera wodnego, lub jakiegokolwiek innej jednostki, nie będą uzyskiwać punktów od tego momentu. Dyrektor Zawodów może wprowadzić zmiany od tej zasady podczas pewnych zawodów,
 - iv. w przypadku, gdy zawodnik utraci latawiec z powodu awarii sprzętu, zawodnik będzie mógł zamienić swój latawiec w czasie heatu tylko na zewnątrz obszaru zawodów. Zawodnik musi wydostać się z obszaru zawodów przy użyciu własnych sił. Jeżeli zawodnik nie nosi leash'a, nie będzie uzyskiwać punktów od momentu utraty latawca.
- e. część 5 PRK „Protesty, zadośćuczynienia, rozpatrywania, naganne zachowania i odwołania” nie mają zastosowania z wyjątkiem Rozdziału C „Poważnie naganne zachowanie”,
- f. Sędzia główny ma prawo powtórzyć heaty w przypadku rozbieżności na arkuszach sędziowskich. Jeśli to możliwe decyzja o powtórzeniu heatów ma być podjęta przed ogłoszeniem zwycięzcy danego heatu,
- g. decyzja sędziów jest niepodważalna.

3. PUNKTACJA

- a. zawodnik będzie oceniany, gdy znajdować się będzie w określonym obszarze zawodów. Decyzja czy zawodnik jest w, lub poza obszarem zawodów będzie podejmowana według uznania sędziego,
- b. używany system oceny będzie wymieniony w instrukcji zawodów,
- c. jedna lub dwie grupy sędziów, każda z nich składająca się z nieparzystej ilości sędziów i nie mniejszej niż 3, będzie oceniało heaty. Wyniki poszczególnych zawodników będą wpisywane w tabelę wyłaniającą rezultaty heatu,

- d. sędziowie nie będą przydzielać trikowi wartości liczbowych, ale będą prowadzili zapis z krótkimi notatkami wykonanych trików na każdym halsie podczas heatu. Będą również zapisywać krótką notatkę z wyjaśnieniem ich decyzji. Obserwacja heatu ma pierwszeństwo nad zapisywaniem trików,
- e. wszystkie sędziowskie arkusze dla każdego heatu mają mieć naniesione pełne nazwisko lub rozpoznawalne inicjały sędziów oceniających heat,
- f. sędzia główny musi być w stanie odczytać ręcznie pisane notatki poszczególnych sędziów i być w stanie wyjaśnić decyzje zawodnikom,
- g. triki będą punktowane, gdy wybicie nastąpiło w obszarze zawodów,
- h. w kategorii mężczyzn oceniane będzie tylko pierwsze 12 trików, z których 7 najlepszych będzie miało wpływ na ocenę końcową. W przypadku kategorii kobiet odpowiednio 9/5. Upadek będzie traktowany jako jeden z 12 trików (9 w kategorii kobiet).

4. KATEGORIE TRIKÓW. USUNIĘTO.

5. KRYTERIA OCENIANIA

- a. ocena sędziowania będzie oparta na 7 najlepszych trickach z pierwszych 12 prób (kobiety 9/5).
- b. heaty będą oceniane na podstawie ogólnego wrażenia 7 najlepszych trików (kobiety 5). Do oceny uwzględnione będą następujące elementy:
 - i. trudność techniczna trików ustalonych podczas heatu. Należy zwrócić uwagę, że triki „łączone” nie będą automatycznie ocenione wyżej niż „normalny” trik (np. kitelooop-slim kontra slim). Wszystko jest zależne od jakości wykonania (moc) a oceniając trik z kombinacją kitelooop / downloop w porównaniu do regularnego triku od dodatkowej mocy i wysokości uzyskanej dzięki kitelooopowi / downloopowi. Trudność techniczna niskich trików jest uzależniona od prędkości przed wybiciem i po lądowaniu triku oraz czasu w powietrzu i jakości (ułożenie linek) podczas wykonywania triku. Wylądowane niskie triki z wysokim stopniem technicznej trudności zwiększają szansę wygrania heatu,
 - ii. moc podczas wykonywania triku. Moc będzie rozumiana jako połączenie:
 - prędkości przed wybiciem i po lądowaniu triku,
 - pozycji latawca poniżej 45 stopni podczas wykonywania triku,
 - wysokości i odległości triku.
 - iii. współczynnik ryzyka – jest uzależniony od technicznego i fizycznego zaangażowania zawodnika, długości trwania momentu krytycznego, czasu w powietrzu i jakości (ułożenie linek) oraz energii włożonej w wykonanie triku,
 - iv. urozmaicenie trików wykonanych w heacie na obu halsach. Powtarzanie trików na tym samym halsie zmniejsza szansę wygrania heatu. Powtarzanie trików na obu halsach (triki „na switchu”) zwiększa szansę wygrania heatu,
 - v. wysokość trików. Ten element będzie szczególnie brany pod uwagę podczas silnych wiatrów ale tylko wówczas, gdy wysokość jest uzyskana wraz ze współczynnikiem ryzyka i trudnością techniczną,
 - vi. płynność – płynność podczas wykonywania trików zaliczonych podczas heatu, pomiędzy różnymi kolejnymi trikami i podczas lądowań.
 - vii. styl – ekstrawagancja i postawa zawodnika podczas prezentowania się w heacie,
 - viii. innowacja – triki, które nigdy wcześniej nie były wylądowane w zawodach.
- c. przekraczanie granic (z kontrolą) zwiększa szansę wygrania heatu,
- d. upadki są ignorowane przez sędziów i nigdy nie wpłyną na ogólną ocenę zawodnika, jednakże gdy zawodnik ciągle upada to wówczas jest to trudne do oceny,
- e. triki są oceniane od momentu wybicia do lądowania,
- f. ogólnie ujmując sędziowie będą doceniać bardziej jakość trików niż ich ilość.

6. INNE ELEMENTY OCENY

- a. jakikolwiek handle pass zakończony dociągnięciem baru z pomocą leasha będzie traktowany jako upadek i z tego powodu nie będzie punktowany,
- b. chicken loop jest traktowany jako część baru. Przechwycenie baru za chicken loopa będzie dawało punkty za trik, jednakże nie tyle samo jak za czyste przełożenie,

- c. jeśli zawodnik „przymoczy” lądowanie ale nie zgubi deski, wówczas sędziowie będą przyznawać punkty za trik. Każdy z sędziów zdecyduje według własnego uznania czy to był upadek czy też „przymoczenie” oraz jaką wartość stanowił taki trik,
- d. jeśli zawodnik wylądował trik ale nie kontroluje latawca w wyniku wypuszczenia drążka i / lub upadku latawca do wody po wylądowaniu triku, taki trik będzie traktowany jako upadek.

7. START I ZAKOŃCZENIE

- a. heaty będą startowane zgodnie z następującym systemem:

Flaga	Sygnal	Minuty do startu
Czerwona w górę	Ostrzeżenia	Początek okresu przejściowego
Czerwona usunięta, żółta w górę	Jednej Minuty	1
Żółta usunięta, zielona w górę	Startu	0

- b. heaty będą kończone zgodnie z następującym systemem:

Flaga	Sygnal	Minuty do końca
Zielona usunięta	Ostrzeżenia	1
Czerwona w górę	Końca heatu; Początek kolejnego okresu przejściowego	0

8. DŁUGOŚĆ HEATÓW I OKRESÓW PRZEJŚCIOWYCH

Długość heatów i okresów przejściowych musi być wywieszona na Oficjalnej Tablicy Ogłoszeń 30 minut przed danym heatem.

9. LĄDOWANIA WEWNĄTRZ / NA ZEWNĄTRZ OBSZARU ZAWODÓW

Wszystkie triki muszą być rozpoczęte w obszarze zawodów. Oficjalna Tablica Ogłoszeń musi zawierać informację czy triki mogą być „lądowane” poza obszarem czy też jedynie wewnątrz 30 minut przed pierwszym heatem. Jeśli nie ma takiej informacji, triki mogą być „lądowane” poza obszarem zawodów.

10. UDOSTĘPNIENIE ARKUSZY SĘDZIOWSKIM ZAWODNIKOM

Zawodnicy mają prawo sprawdzić własne arkusze sędziowskie jedynie u sędziów.

11. ODWOŁANIA OD DECYZJI SĘDZIÓW

Jeśli zawodnicy czują się pokrzywdzeni przez decyzje sędziowskie mają to zgłosić na piśmie do władz organizujących zawody lub ich reprezentanta.

12. KATEGORIE WIEKOWE

- a. juniorzy: poniżej 14 lat w roku zawodów,
- a. młodzicy: pomiędzy 14 a 17 lat w roku zawodów,
- b. seniorzy: pomiędzy 18 a 34 lata w roku zawodów; otwarta dla zawodników w każdym wieku,
- c. mastersi: pomiędzy 35 a 44 lata w roku zawodów.